Simulakra media adalah sebuah dunia yang diciptakan oleh media, di mana realitas diambil alih oleh tiruan-tiruan realitas yang bersifat fiktif, retoris dan palsu. Simulakrum media dibentuk oleh permainan bahasa dan permainan citra dalam bentuknya yang paling khusus, yaitu bentuk ironis dan absurd. Di dalamnya dipenuhi oleh trik-trik permainan dan pengelabuhan informasi: informasi yang benar dan informasi yang palsu sengaja diblender jadi satu sehingga menggiring pada disinformasi, misinformasi, bahkan kegalauan informasi.

AFFINITAS
affinitas@riseup.net



KETIKA YANG MENAKUTKAN



MENJADI HIBURAN

dominasi yang berlebihan, birokrasi, pembagian kelas-kelas sosial, pemiskinan, dan sebagainya.

Krisis kemanusiaan yang ditandai dengan kerakusan ekonomi dan teror kekerasan yang masif dalam masyarakat, mungkin saja terjadi karena ikatan-ikatan positif atau perekat sosial, kultural, atau spiritual dalam berbagai bentuknya, semisal cinta, persahabatan, saling pengertian, *mutual aid* - tak lagi eksis. Hal ini terjadi karena keterasingan antara manusia yang satu dengan yang lainnya akibat hubungan yang harus selalu memiliki tendensi kalkulatif. Belum lagi eksisnya superioritas yang memunculkan inferioritas pada beberapa personal dan kelompok yang mengakibatkan terjadinya kompetisi yang saling menjatuhkan dan menggiring ke arah tindak-tindak kekerasan bahkan kekejaman.

Bagaimana jika kita memulai sebuah hidup baru yang lain, dimana kebersamaan, hubungan bebas yang saling menguntungkan, dan kesetaraan, dapat terjadi? Tentunya hal tersebut tidak akan eksis jika kita semua masih terus mengurung diri dan lebih percaya pada realitas yang dibangun oleh media-media. Mari rayakan kehidupan kita lewat berbagai permainan di mana setiap orang merasa bahagia, bergembira, dan tidak ada yang harus kalah.

Sampai di sini, mana yang anda inginkan, menjadi sukses atau menjadi bahagia? Masih percayakah anda pada realitas dari simulasi dan media-media?

<jasadrusak@yahoo.com>

Keterangan

[1] Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas*, penerbit Jalasutra, Yogyakarta, hal. 233.

[2] Martin Heidegger, *Discourse of Thinking*, Harper Torchbooks, 1996, dalam Yasraf A. Piliang, *Posrealitas*, penerbit Jalasutra, Yogyakarta, hal 234.



Dalam masyarakat yang hampir semua aspek kehidupannya disesaki oleh berbagai tontonan, dan menjadikannya sebagai rujukan nilai dan tujuan kehidupan, hal-hal yang berupa penciptaan bentuk-bentuk nyata, diterima dengan sambutan yang hangat. Hal-hal tersebut bisa saja terjadi karena proses penciptaannya melalui model-model yang memiliki asal-usul realitas, maupun yang tidak, sehingga manusia mampu untuk membuat yang metafisik, fantasi, khayali, atau bahkan ilusi menjadi tampak nyata. Tapi apakah manusia merasa nyaman dengan realitas-realitas buatan tersebut? Mungkin saja iya. Tapi apakah manusia benar-benar mampu untuk menjalani semua 'keindahan' yang dibangun oleh citra-citra (sesuatu yang kasat mata tetapi tidak memiliki eksistensi yang substansial) tentang kesejahteraan, kesempurnaan, kejayaan, dan sebagainya yang ditawarkan oleh realitas buatan tersebut, sehingga meninggalkan realitas asli dalam kehidupannya?

Media saat ini - khususnya televisi - memiliki kekuatan untuk memproduksi realitasnya sendiri yang bisa sangat berbeda dengan realitas aslinya. Hebatnya, media tersebut mampu untuk mengajak penontonnya mengarungi realitas-realitas yang dibuatnya tanpa perlawanan dari para pemirsanya - mungkin karena media tersebut cenderung hanya bersifat satu arah. Dari sini kita dapat menduga bahwa telah berdiri dan berkuasa lagi sebuah rezim yang bernama rezim media.

Merebaknya acara-acara yang bertemakan horor di beberapa media televisi telah berhasil membawa pemirsa-pemirsanya untuk menikmati hal-hal yang sebelumnya kurang mendapat sambutan yang meriah. Hal ini ditandai dengan tingginya rating untuk acara-acara sejenis ini, sehingga stasiun-stasiun televisi lain merasa wajib untuk menayangkan acara-acara dengan tema yang sama agar mendapatkan profit yang lebih besar lagi.

Acara-acara yang bertemakan horor tersebut juga berhasil membentuk suatu pola pikir yang cukup baru dalam masyarakat Indonesia. Coba perhatikan dampak yang muncul dari adanya acara yang berjudul *Dunia Lain* di Trans TV - atau acara-acara sejenisnya di stasiun-stasiun televisi lainnya. Hantu, arwah, atau sesuatu yang metafisik, sebelumnya dianggap sebagai sesuatu yang lebih tinggi dari manusia sehingga hal-hal yang dianggap mampu melecehkannya - termasuk mencari atau membuktikan keberadaan makhluk-makhluk tersebutdihindari jauh-jauh. Tapi setelah acara-acara seperti *Dunia lain* tersebut mengepung orang-orang, di mana hantu, arwah, atau hal-hal yang metafisik lainnya sengaja dicari dan dimaterialkan menjadi sesuatu yang kasat mata, maka hantu, arwah, dan sejenisnya, tak lagi memiliki arti yang dulu menguasai orang-orang. Mitos ditelanjangi. Pola pikir diubah. Hal-hal yang sebelumnya memiliki kekuatan untuk membuat orang-orang takut, kini telah kehilangan kekuatannya tersebut dan menjadi semacam hiburan yang menyenangkan. Orang-orang menjadi ramai dan merasa tertantang untuk mengikuti uji nyali (sebuah sesi di mana satu orang ditinggal sendirian di tempat yang dianggap memiliki kekuatan tak kasat mata untuk membuktikan ada tidaknya makhluk-



makhluk tak kasat mata itu), dengan berbagai harapan. Melihat dan merasakan sendiri bertemu makhluk halus, misalnya. Tapi setelahnya, mau apa lagi?

Apakah mitos-mitos yang tadinya sangat ditakuti tersebut telah benar-benar hilang atau mitos-mitos tersebut malah semakin kokoh? Kenyataan dari acara-acara tersebut pada saat ditonton adalah, para pemirsanya cenderung tak takut dan merasa senang apalagi jika terdapat penampakan atau pembuktian material yang kasat mata dari makhluk halus yang tak kasat mata. Tapi pada saat realitas yang ditawarkan media kehilangan daya hipnotisnya, dan membawa kembali para pemirsanya untuk mengarungi realitas kehidupannya, ketakutan-ketakutan lama mengambil perannya kembali: orang-orang menjadi lebih takut untuk sendirian dalam ruangan yang gelap, atau saat melintas di daerah yang sebelumnya menjadi tempat untuk melakukan uji nyali, orang-orang merasa lebih takut - walaupun telah tahu tempat tersebut dikeramatkan dan dimitoskan. Atau, jangan-jangan acara sejenis itu mencoba mentransformasikan dirinya untuk menjadi sebuah mitos baru, yang lebih dapat dinikmati dan menjanjikan sensasi-sensasi dibandingkan dengan mitos sebelumnya?

Merebaknya Tayangan-Tayangan tentang Kekerasan

Dunia kontemporer saat ini berada di bawah kekuasaan dan kendali sebuah citra dominan - lebih dikenal dengan sebutan Citra Besar (*Grand Image*) - yang memiliki kerakusan ekonomi (kapitalis) dan teror kekerasan, yang di dalam sistem saling kebergantungannya untuk memberi dan menerima dari keduanya, mencengkeram dengan erat hampir setiap manusia untuk memaksimalkan kekuasaan dan dominasinya. Citra Besar ini memerangkap manusia ke dalam citra kerakusan dan kekerasan yang mendapati bentuknya dalam globalisasi ekonomi, informasi, dan budaya, yang tidak akan pernah berhenti untuk meningkatkan daya dan kapasitasnya. Di dalamnya, akumulasi kapital hidup mesra dengan akumulasi kematian - semakin besar keuntungan yang diraih, semakin banyak manusia-manusia yang mati.

Tetapi, Citra Besar yang sedang berkuasa atas hampir semua manusia ini, bukanlah sebuah citra yang transparan. Ia memiliki mesin-mesin yang mampu membungkus citra kerakusan dan teror kekerasan tersebut dengan berbagai bentuk selubung, tanda-tanda, atau topeng: kesejahteraan, perdamaian, keadilan, dan sebagainya. Mesin-mesin citra itu bekerja untuk membungkus kerakusan ekonomi dan teror kekerasan dengan tanda-tanda kemanusiaan, sehingga kerakusan dan teror kekerasan menjadi sesuatu yang terselubung. Begitu dahsyat bukan?

Dalam perkembangan media televisi dewasa ini, hampir semua aspek kehidupan dieksplorasi, tak terkecuali tayangan yang menyiarkan tentang kekerasan yang terjadi di beberapa daerah (dalam konteks ini

Indonesia).

Brutal, *Buser*, *Patroli*, *Sergap*, dan beberapa nama lainnya merupakan contoh dari acara yang menayangkan pembunuhan dalam berbagai variannya, pemerkosaan, perampokan dengan kekerasan, dan lain sebagainya. Sekilas, orang akan menyimpulkan bahwa tujuan dari acara ini untuk mendidik agar orang tidak lagi melakukan tindak-tindak kejahatan yang merugikan orang lain, atau mencoba mengabarkan tentang keadilan. Tapi apa yang terjadi ketika hampir semua stasiun televisi mengepung orang-orang dengan intensitas yang tinggi dan jam tayang yang pasti. Belum lagi masalah-masalah seputar keadilan yang melibatkan orang-orang dari jajaran pemerintahan yang jarang - jika tidak dibilang tidak pernah - menemukan titik terang yang melegakan, sehingga yang namanya tindak kejahatan berupa pembunuhan, korupsi, kekerasan, perampokan, dan lain sebagainya, menjadi suatu hal yang terbilang biasa dan dianggap lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Repotnya, berita-berita seputar itu bukannya dihindari dan diberantas, malah direproduksi.

Dalam Citra Besar horor tersebut, tindakan kekerasan, kebrutalan, dan horor yang terjadi telah menjelma menjadi sebuah tindakan ekstasi penghancuran (*ecstasy of destructiveness*) - sebuah istilah yang digunakan oleh Erich Fromm di dalam *The Anatomy of Human Destructiveness*, untuk menjelaskan sebuah proses penghancuran yang diiringi oleh sikap ketidakacuhan, kegembiraan, bahkan kepuasaan puncak. Penghancuran yang menyenangkan itu muncul ketika manusia telah kehilangan sesuatu yang sangat penting dalam menjaga eksistensinya (*care*) yaitu akal sehat (*reason*), pengendalian diri (*self-control*), dan cinta (*affection*), yang menyebabkan kita melepaskan seluruh katup *death instincts* dan energi penghancuran (*destructiveness*). Ketika manusia kehilangan semua sifat itu, maka manusia menjadi sosok-sosok yang mampu menjaga eksistensinya (*careless*). **[1]**

Heidegger di dalam *Discourse of Thinking*, menyebut manusia yang tidak mampu lagi menggunakan akal sehat ini sebagai manusia yang terjerat ke dalam *ketidakberpikiran* (*thoughtlessness*). Namun, dengan istilah itu, Heidegger tidak bermaksud untuk mengatakan, bahwa manusia itu tidak berpikir sama sekali. Mereka berpikir, akan tetapi berpikir di dalam model *berpikir kalkulatif* (*calculatif thinking*), yaitu berpikir semata-mata mengenai statistik, di satu pihak: keuntungan, kerugian, laba, bunga, modal, produksi; di pihak lain: persaingan, ekspansi, penguasaan, penyerangan, perebutan, bahkan penghancuran; tanpa mampu lagi *berpikir meditatif* (*meditatif thinking*), yaitu cara berpikir ke arah pencarian makna eksistensial yang lebih dalam. **[2]**

Kerakusan ekonomi dan teror kekerasan bukanlah suatu tindakan yang berdiri sendiri, akan tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari *syndrome* (segala bentuk opini, kejadian, aksi, dan sebagainya, yang menjadi karakter pada suatu kondisi tertentu). Kerakusan ekonomi dan teror kekerasan tersebut eksis dan tumbuh dari sebuah sistem yang memungkinkan terjadinya